



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

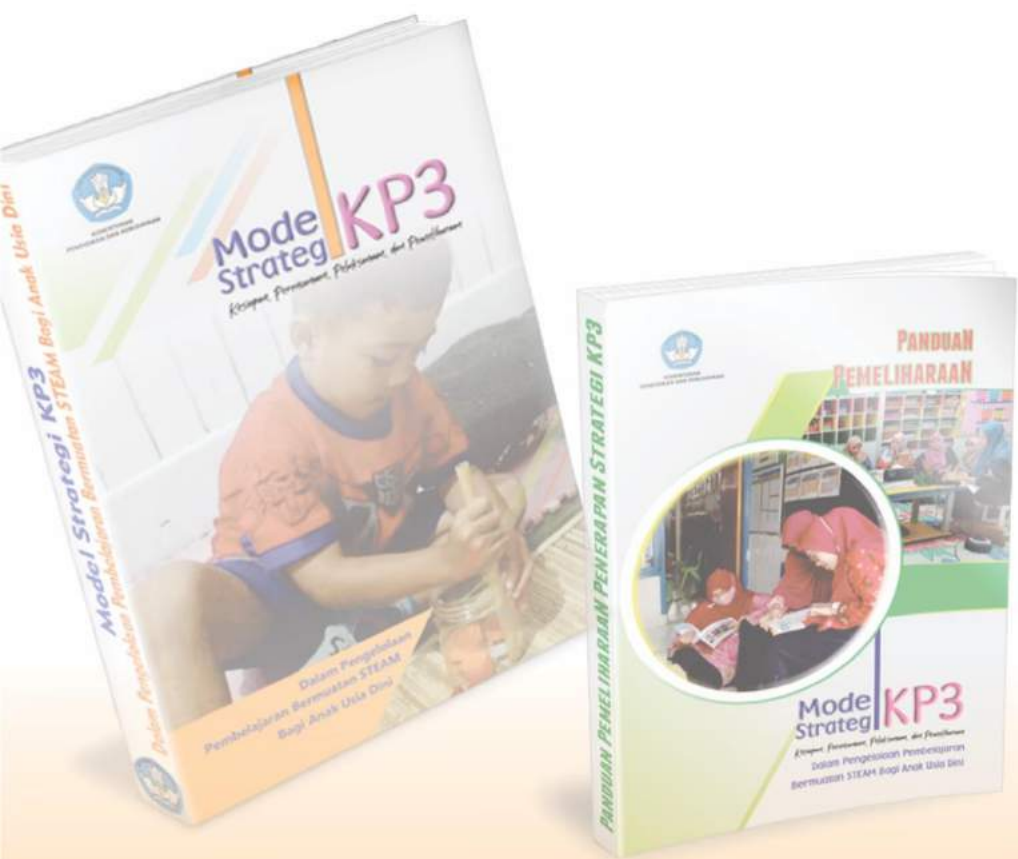
PANDUAN PEMELIHARAAN



Mode Strategi **KP3**

Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pemeliharaan

Dalam Pengelolaan Pembelajaran
Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini



@ Panduan Pemeliharaan Penerapan Strategi KP3

(Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Pemeliharaan)

Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini

Penanggung Jawab : Kepala PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat
Tim Pengembang Model : Sri Wahyuningsih, M.Pd; Ujang Rahmat, SS. M.Pd.;
Dra. Lety Suharti; Edy Hardiyanto, S.Pd., M.T.
Narasumber/Pakar : Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.; Iis Faridah, M.Pd.
Kontributor : PAUD Bunda Ganesa Kota Bandung, TK Al-Mukhlis
Kabupaten Garut, TK Al-Kahfi Kota Bandung,
PAUD Jeruk Manis Kabupaten Bandung Barat
Desain Cover & Layout Isi : Rahmawinasa; Mustopa Kamiludin

Kementerian Pendidikan dan kebudayaan

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan DIKMAS Provinsi Jawa Barat

Lembar Pengesahan

Panduan Pemeliharaan Penerapan Strategi KP3

(Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Pemeliharaan)
Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini

Disetujui dan Disahkan oleh Pakar



Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

NIP 197708282003121002

Mengetahui

Kepala PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat



Drs. Dr. H. Bambang Winarji, M.Pd.

NIP 196101261988031002

Kata Pengantar

Alhamdulillah. Puji serta syukur, kami panjatkan ke Khadirat Allah SWT, sehingga kami dapat menyelesaikan produk sertaan dari Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini, yakni Panduan Pemeliharaan, Penerapan Strategi KP3 (Kesiapan, Persiapan, Pelaksanaan, dan Pemeliharaan) Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM.

Penyusunan panduan ini bertujuan sebagai acuan teknis bagi pengelola satuan Pendidikan dalam mengelola pembelajaran bermuatan STEAM pada satuan pendidikannya. Selain itu, panduan ini pun dapat dimanfaatkan pengelola, guru atau bahkan orang tua dalam memfasilitasi pembelajaran anak.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan ini. Semoga Allah Swt. memberikan berkah yang bermanfaat atas bantuan dan kebaikan tersebut.

Bandung Barat, Desember 2020
Kepala,



Drs. Dr. H. Bambang Winarji, M.Pd.
NIP 196101261988031002

Daftar Isi

Lembar Pengesahan	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Lampiran	v
Bagian 1 Pendahuluan	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penyusunan Panduan	3
1. Tujuan Umum	3
2. Tujuan Khusus	3
C. Manfaat Panduan	4
D. Petunjuk Pengguna Panduan	4
Bagian 2 Panduan Pemeliharaan Penerapan Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini	7
A. Pemeliharaan Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini.....	8
1. Pengertian Pemeliharaan	8
2. Tujuan Pemeliharaan.....	8
3. Kegiatan Pemeliharaan	9
a. Peran Pengelola/ Kepala Sekolah	9
b. Peran Guru	10
c. Peran Orang Tua.....	11

4. Evaluasi Pemeliharaan 11
Bagian 313
Penutup13
DAFTAR PUSTAKA.....15

Daftar Lampiran

LAMPIRAN	Instrumen Evaluasi Pemeliharaan Penerapan Strategi KP3	17
----------	---	----



Bagian 1

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Science, Technology, Engineering Art, and Mathematics (STEAM) masih ‘hangat’ diperbincangkan di kalangan Pendidikan, terutama insan pendidikan anak usia dini (PAUD). Sebagai metode, penggunaan pembelajaran berwawasan STEAM semakin populer. Metode ini diasumsikan kontekstual dengan tantangan pendidikan anak dewasa ini.

Seperti kita ketahui, dinamika pendidikan (pembelajaran) akan terus berkembang pada zamannya. Pada abad ke-21 ini, fokus pembelajaran tidak hanya berpusat pada kemampuan kognitif saja. Akan tetapi,

melingkupi keterampilan personal dan sosial. Keterampilan-keterampilan tersebut, lazim kita namai dengan istilah 4C Pembelajaran Abad 21: *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*.

Namun demikian, di antara beramai-ramainya satuan Lembaga PAUD menerapkan pembelajaran berwawasan STEAM tersebut, ketersediaan teks panduan mengenai pengelolaannya, masih terbilang langka. Inilah inovasi yang dikembangkan PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat dalam mengatasi persoalan tersebut. Tahun 2020, PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat mengembangkan Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini. Salah satu produk sertaaan dari model tersebut, yakni panduan pelaksanaan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM.

Harapannya, dengan hadirnya panduan pelaksanaan ini, satuan PAUD memiliki arah dan acuan yang sistematis dalam mengoptimalkan pembelajaran bermuatan STEAM pada anak usia dini.

B. Tujuan Penyusunan Panduan

1. Tujuan Umum

Secara umum, penyusunan panduan pelaksanaan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM ini adalah menyediakan acuan bagi kepala sekolah, guru dan orang tua. Dengan tersedianya naskah panduan pelaksanaan ini, semua pihak yang berperan dalam memfasilitasi pembelajaran bermuatan STEAM ini optimal dan mampu menciptakan lingkungan bermain anak yang memiliki nilai edukatif, berpikir secara kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif.

2. Tujuan Khusus

1. Memberikan acuan pada pengelola dan guru dalam melaksanakan pembelajaran bermuatan STEAM sesuai dengan kapasitasnya masing-masing.
2. Mengoptimalkan layanan pembelajaran bagi anak usia dini, terutama dalam hal stimulasi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

C. Manfaat Panduan

1. Dapat dijadikan acuan bagi pengelola dan guru dalam melaksanakan pembelajaran bermuatan STEAM sesuai dengan kapasitasnya masing-masing.
2. Menjadi salah satu referensi dalam mengoptimalkan layanan pembelajaran bagi anak usia dini, terutama dalam hal stimulasi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

D. Petunjuk Pengguna Panduan

1. Sebelum menggunakan Panduan Strategi KP3 ini, ada baiknya Anda pelajari terlebih dahulu “Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini”.
2. Penting diketahui, bahwa panduan ini merupakan bagian/ sertaan dari model. Dengan demikian, isi panduan ini berupa langkah-langkah praktis dari pelaksanaan strategi kesiapan, perencanaan, pelaksanaan, dan pemeliharaan.
3. Kepala sekolah dan guru, melakukan diskusi dari konten model beserta panduan-panduannya. Hasil diskusi ini akan memetakan masing-masing peran yang akan dilakukan ketika akan melakukan pelaksanaan

pembelajaran bermuatan STEAM.

4. Sesuai kapasitasnya, kepala sekolah dan guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan ketika pelaksanaan pembelajaran.
5. Jika diperlukan, persiapkan informasi awal untuk disampaikan kepada orang tua, agar mereka pun dapat bekerja sama dengan baik ketika pembelajaran berlangsung.

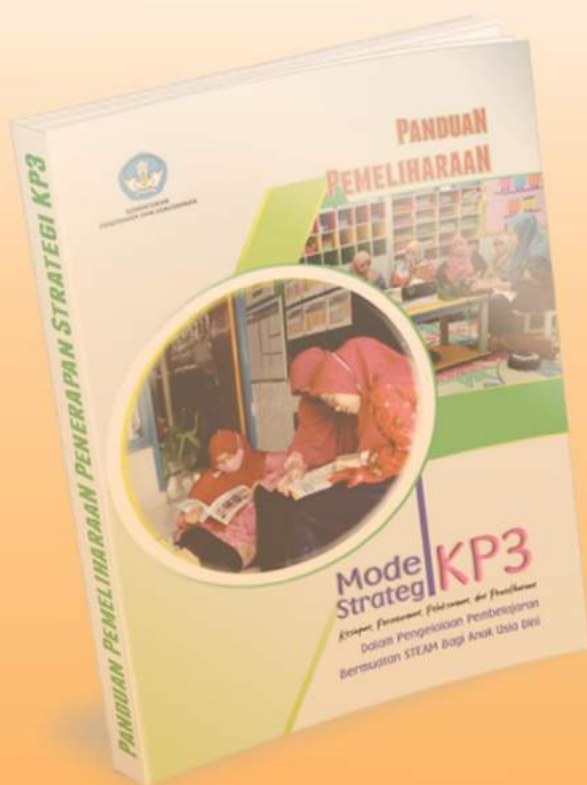


TERIMA KASIH

Bagian 2

Panduan Pemeliharaan Penerapan Strategi KP3

Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM
Bagi Anak Usia Dini



A. Pemeliharaan Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini

1. Pengertian Pemeliharaan

Yang dimaksud dengan strategi pemeliharaan pembelajaran bermuatan STEAM adalah aktivitas yang dilakukan pengelola dan guru untuk mengevaluasi keberlangsungan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM dengan optimal. Adapun yang menjadi prinsip dalam strategi pemeliharaan ini, sebagai berikut.

- a. Pemastian dari keseluruhan tahapan strategi KP3 diimplementasikan dari waktu ke waktu.
- b. Keberlangsungan kinerja guru dalam menyempurnakan implementasi pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM, sehingga memiliki dampak yang optimal terhadap perkembangan anak.
- c. Kesadaran bersama dalam dukungan dan berkelanjutan dalam mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM.

2. Tujuan Pemeliharaan

Memberikan gambaran berupa aktivitas yang harus dilakukan oleh kepala sekolah (pengelola), guru, dan orang tua dalam tahap pemeliharaan penggunaan strategi KP3

dalam pembelajaran bermuatan STEAM bagi anak usia dini.

3. Kegiatan Pemeliharaan

a. Peran Pengelola/ Kepala Sekolah

- 1) Kepala sekolah sebagai supervisor harus memastikan bahwa apa yang telah diperoleh guru pada saat mengikuti pelatihan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM masih digunakan dan digunakan secara tepat.
- 2) Menyiapkan format umpan balik untuk diisi guru sebagai gambaran hasil kerjanya memfasilitasi pembelajaran bermuatan STEAM.
- 3) Menyediakan fasilitas untuk dilaksanakannya kegiatan pemeliharaan terhadap tenaga kependidikan, guru, atau bahkan orang tua.
- 4) Menyediakan form tertulis untuk bersama komitmen jangka panjang dari guru untuk mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM.
- 5) Menyediakan form umpan balik untuk orang tua sebagai bagian dari evaluasi atas keseluruhan aktivitas dari strategi KP3.

b. Peran Guru

- 1) Sebelum memulai tahap pemeliharaan, ada baiknya Anda pelajari dan lakukan proses seperti yang tertuang dalam panduan kesiapan, perencanaan, dan pelaksanaan. Hasil tiga aktivitas tersebut menjadi bahan (material) dalam kegiatan pemeliharaan.
- 2) Guru membutuhkan umpan balik, baik dari sesama rekan sejawat, kepala sekolah, anak, maupun orang tua yang akan membantu mereka untuk memperbaiki implementasi.
- 3) Guru menyiapkan hasil proses pembelajaran, baik berupa catatan evaluasi atau rekaman (audio visual) pembelajaran

4) Guru mengisi lembar form komitmen untuk mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan

STEAM

5) Guru menyiapkan rencana pada tahap kesiapan, sebagai bagian dari siklus baru



penerapan strategi KP3 dalam pembelajaran bermuatan STEAM.

c. Peran Orang Tua

- 1) Mengisi form yang sudah disediakan sekolah tentang upaya pemeliharaan penerapan strategi KP3 pembelajaran bermuatan STEAM.
- 2) Menyampaikan hasil evaluasi dirinya ketika fasilitasi pembelajaran bermuatan STEAM kepada anak selama di rumah, baik secara tertulis maupun langsung disampaikan dalam pertemuan dengan pihak sekolah.
- 3) Menyampaikan harapan dan rekomendasi pada pihak sekolah sebagai bahan perbaikan pada siklus berikutnya dalam penerapan strategi KP3 pada pembelajaran bermuatan STEAM.

4. Evaluasi Pemeliharaan

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas dari tahap pemeliharaan dalam implementasi strategi KP3 pada pembelajaran bermuatan STEAM bagi anak usia dini. Evaluasi dilakukan oleh Kepala Sekolah (pengelola) terhadap unsur: pengelola, guru, dan orang tua. Format

evaluasi tahap pemeliharaan dari implementasi strategi KP3 pada pembelajaran bermuatan STEAM bagi anak usia dini, terlampir.



Bagian 3 Penutup

Inti dari penggunaan strategi KP3 pada aspek pelaksanaan adalah terpenuhinya proses stimulasi anak, terutama dalam aktivitas: 1) mendorong anak bertanya; 2) bekerja bersama anak (terlibat dalam aktivitas anak); 3) mengajarkan anak berpikir secara kreatif; 4) mendorong anak menyelesaikan masalah (*problem solving*); 5) mendorong anak mengeksplorasi sesuatu dan mengambil risiko yang sudah diperhitungkan dampaknya bagi anak; 6) menguji solusi dari suatu masalah; dan 7) menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu.

Stimulasi anak dengan mendorongnya kreatif bertanya dan tentunya mengizinkan mereka untuk mengambil peran aktif, akan membantu anak memahami dunia di sekitar mereka. Dengan demikian, saat anak bertanya sesuatu pada Anda, maka saat itu juga anak-anak sedang mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan membangun kemampuan STEAM mereka sendiri. Upaya tersebut, tidak lagi bertumpuk pada lingkungan sekolah atau guru saja. Peran orang tua pun menjadi pendukung pentingnya.

DAFTAR PUSTAKA

- California Departement of Education Child Development Division. 2012. *DRDP-SR Desired Results Developmental Profile: School Readiness*, Sacramento: Departement of Education State of California.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sagala, Syaiful. 2006. *Manajemen Berbasis Sekolah dan Masyarakat: Strategi Memenangkan Persaingan Mutu*. Jakarta: PT Nimas Multima.
- Sutisna, Oteng, 1979. *Supervisi dan Administrasi Pendidikan (Jemars)*.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstrutivistik*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.
- Wood Fred, Killian Joyce, McQuarrie Frank and Thompson Steven, 1993. *How to Organize a School-Based Staff Development Program*, Alexandria,VA, Association for Supervision and Curriculum Development.



Lampiran



LAMPIRAN

Instrumen Evaluasi Pemeliharaan Penerapan Strategi KP3

Evaluasi kegiatan : Tahap Pemeliharaan

Hari/Tgl Penilaian :

Penanggung Jawab :

No	Uraian Kegiatan	Keterlaksanaan		Mutu Capaian				
		Ya	Tidak	BS	B	C	K	KS
1.	Apakah kepala sekolah sudah bertindak sebagai supervisor dalam pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM							
2.	Apakah pengelola menyiapkan format umpan balik untuk diisi guru sebagai gambaran hasil kerjanya memfasilitasi pembelajaran bermuatan STEAM							

No	Uraian Kegiatan	Keterlaksanaan		Mutu Capaian				
		Ya	Tidak	BS	B	C	K	KS
3.	Apakah pengelola menyediakan fasilitas untuk dilaksanakannya kegiatan pemeliharaan terhadap tenaga kependidikan, guru, atau bahkan orang tua							
4.	Apakah pengelola menyediakan form tertulis untuk bersama komitmen jangka panjang dari guru untuk mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM							
5.	Apakah pengelola menyediakan form umpan balik untuk orang tua sebagai bagian dari evaluasi atas keseluruhan aktivitas dari strategi KP3							
6.	Apakah Guru menyiapkan hasil proses pembelajaran, baik berupa catatan evaluasi atau rekaman (audio visual) pembelajaran							
7.	Apakah Guru mengisi lembar form komitmen untuk mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM							
8.	Apakah Guru menyiapkan rencana pada tahap kesiapan, sebagai bagian dari siklus baru							

No	Uraian Kegiatan	Keterlaksanaan		Mutu Capaian				
		Ya	Tidak	BS	B	C	K	KS
	penerapan strategi KP3 dalam pembelajaran bermuatan STEAM							
9.	Apakah Guru melakukan pengenalan yang sifatnya terus menerus dan berulang pada anak							
10.	Apakah orang tua mengisi form yang sudah disediakan sekolah tentang upaya pemeliharaan penerapan strategi KP3 pembelajaran bermuatan STEAM							
11.	Apakah orang tua menyampaikan hasil evaluasi dirinya ketika fasilitasi pembelajaran bermuatan STEAM kepada anak selama di rumah, baik secara tertulis maupun langsung disampaikan dalam pertemuan dengan pihak sekolah							
12.	Apakah orang tua menyampaikan harapan dan rekomendasi pada pihak sekolah sebagai bahan							

No	Uraian Kegiatan	Keterlaksanaan		Mutu Capaian				
		Ya	Tidak	BS	B	C	K	KS
	perbaikan pada siklus berikutnya dalam penerapan strategi KP3 pada pembelajaran bermuatan STEAM							

Keterangan:

- BS : Baik Sekali
- B : Baik
- C : Cukup
- K : Kurang
- KS : Kurang Sekali

